

Club Nintendo® de ERBE



NOVEDAD



NOVEDAD



super Castlevania IV

MARIO PAINT

Animación
fácil

MICKY MOUSE

En Busca del
Regalo Perdido

MEGAMAN II

El Doctor Willy
ataca de nuevo

Número 1

Super Héroes e

Atalm
ENTERTAINMENT INC.



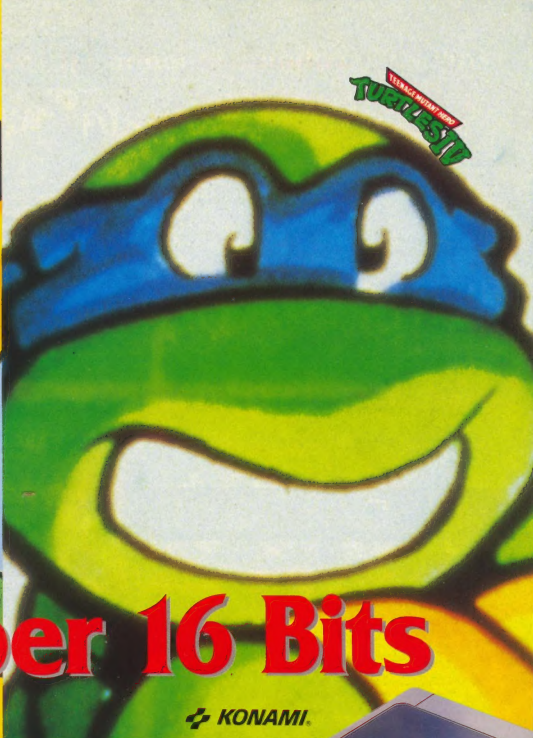
¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Héroes?

Ahora lo tienes fácil.

SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite que ellos necesitan.

¿Llegarás hasta el final? No les falles. La emoción está servida.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS **Nintendo**



n Super 16 Bits

AKkaim
ENTERTAINMENT

KONAMI

Ahora desde

16.990

+ IVA *

* P.V.P. recomendado



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Editor: Super Mario
Director: Gabriel Nieto
Redactores: Mercedes Barrio
Ana Isidoro
Jose Luis Rovira
Francisco del Puerto

Diseño Gráfico: AD Agencia de Diseño
Fotocomposición: ClickArt
Impresión: Altamira

CLUB GAME BOY Y SUPER NINTENDO
ERBE SOFTWARE, S.A.
c/ Serrano, 240
D. L. M. 32282- 1992
IMPRIME. ALTAMIRA S. A. I. G.

Nintendo es una marca registrada, usada junto con el nombre CLUB NINTENDO con autorización de Nintendo Co. Ltd. El contenido de este ejemplar no puede ser reproducido sin autorización expresa de Nintendo Co. Ltd.

© 1992 Nintendo Co. Ltd. Todos los derechos reservados.

Todos los títulos y personajes que aparecen en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo Co. Ltd. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan esos productos.

I N D I C E

ULTIMA HORA

Pag 4

NOVEDADES

Pag 6

DE PRINCIPIO...

Pag 10

SUPER CASTLEVANIA IV

SN

TRAS LA PISTA DE...

SUPER WWF

SN

Pag 22

MEGAMAN 2

GB

Pag 24

MICKEY DANGEROUS

CHASSE

GB

Pag 26

T.M.H.T. 2

GB

Pag 28

TOP 5

Pag 17

HECHO POR TI

Pag 18

RECORDS

Pag 20

MARIO PAINT

Pag 30

ENTRE TU Y YO

Pag 34

ULTIMA HORA

Servicio Técnico

A partir de ahora, ELTEC, S.A. se va a encargar de nuestro servicio técnico. Todas las averías que tengais en vuestra

GAMEBOY o SUPER NINTENDO, van a ser reparadas mucho más rápido. Además va a haber puntos de reparación por toda España. Creo que el cambio será ¡para mucho mejor!

Double Dragon 3 Game Boy ¡la lucha por sobrevivir!

Cómo iba a faltar para "nuestra portátil preferida", un arcade tan famoso como éste?...Lucha, acción, expertos luchadores como enemigos "a cada paso que das"...Estados Unidos, China, Japón, Italia y Egipto...Los escenarios están perfectamente recreados, con elementos característicos de cada país. Por si todavía quieres más, tienes la posibilidad de conectar el cable GAME LINK...Los guerreros



DOUBLE DRAGON, tienen que vencer, ¿eso ya lo sabéis, pero y tú, ¿sabrás "estar a la altura"?...

Hot Line de Juegos

A que te suena de algo?... La HOT LINE, es un sistema telefónico que permitirá sólo a los socios del CLUB (el número de teléfono es secreto) disponer de toda la información que necesite de cualquiera de nuestros productos. Ya está instalada en nuestro CLUB, para que to-

das las dudas y "atascos" que te puedan surgir en tus juegos sean contestados ¡al segundo!... Nuestros "jugones" están "ansiosos" por deciros todos los trucos y "cosas" interesantes que han descubierto. Recuerda que, a partir de octubre, la HOT LINE, sólo funcionará para los socios del CLUB...¡otra ventaja más!...

Blazing Skies vuela alto con Super Nintendo

Los combates aéreos de la Primera Guerra Mundial son el marco de este apasionante juego. Auténticos héroes de guerra, como el Barón Rojo, están dispuestos a enseñarte no sólo como vencer, sino también a aprender el significado de la palabra HONOR. Todo un alarde de gráficos, imágenes digitalizadas, y una detallada aplicación de todas las misiones a las que tienes que hacer frente para llegar a la victoria, así como, la historia de los auténticos héroes de la Primera Guerra Mundial, son algunas de las características de este magnífico simulador de vuelo. ¡Te aseguro que no sólo aprenderás a volar!...



Carnet CLUB NINTENDO

Hemos pensado que ya es momento de hacer oficial que perteneces al CLUB ¿no crees? Y la manera de hacerlo es con un exclusivo carnet que recibirás muy pronto. Con él, podrás acceder a un montón de ventajas: adquisición de productos a precio "muy especial", concursos...¡ya verás!



Entra en el apasionante mundo de los Pins

PIN'S DISNEY

¡Llena tu ropa de pins! Adorna con ellos tus camisetas, vaqueros, cazadoras, mochilas, gorras... Tus personajes de Disney favoritos siempre contigo: Mickey y Minnie patinando, jugando al tenis, al golf, de fiesta. Tú mismo elegirás dónde colocarlos, personalizando así toda tu ropa. Haz tu pedido hoy mismo rellenando el cupón adjunto. (Tamaño real aproximado: 2,5 cms.)



Chimbeta con enganche a presión que permite una fácil y segura adhesión a la ropa



14. Mickey Saludo



1. Mickey y Minnie Luna de Miel



2. Mickey Cumpleaños



3. Mickey Patinador



4. Mickey Tenista



5. Mickey Skateboard



6. Mickey Golf



7. Minnie Cumpleaños



8. Minnie Tenista



9. Mickey



10. Minnie



11. Mickey Presentación



12. Mickey Enamorado



13. Mickey Bienvenida



15. Minnie Enamorada



16. Minnie Coqueta



17. Mickey Pesas



18. Mickey Baloncesto



19. Mickey Baseball



20. Mickey Esquiador



21. Mickey Hockey



22. Mickey Deportes



23. Mickey Fútbol

CUPON DE PEDIDO

Ref.	PVP (IVA incl.) Ptas.	Cant.	Total
PW 01 Minnie y Mickey Luna de Miel	475		
PW 02 Mickey Cumpleaños	475		
PW 03 Mickey Patinador	475		
PW 04 Mickey Tenista	475		
PW 05 Mickey Skateboard	475		
PW 06 Mickey Golf	475		
PW 07 Minnie Cumpleaños	475		
PW 08 Minnie Tenista	475		
PW 09 Mickey	475		
PW 10 Minnie	475		
PW 11 Mickey Presentación	475		
PW 12 Mickey Enamorado	475		
PW 13 Mickey Bienvenida	475		

Ref.	PVP (IVA incl.) Ptas.	Cant.	Total
PW 14 Mickey Saludo	475		
PW 15 Minnie Enamorada	475		
PW 16 Minnie Coqueta	475		
PW 17 Mickey Pesas	475		
PW 18 Mickey Baloncesto	475		
PW 19 Mickey Baseball	475		
PW 20 Mickey Esquiador	475		
PW 21 Mickey Hockey	475		
PW 22 Mickey Deportes	475		
PW 23 Mickey Fútbol	475		
PW XX Colección completa (10% de ahorro). 9.830 Ptas.			
Gastos de envío y manipulado			+ Ptas. 390
TOTAL PEDIDO			

Nombre _____

Dirección _____

Ciudad _____

C.P. _____ Tel. () _____

Forma de pago:

☐ Talón a Kention Shopping, Kention, S.A.

☐ Contra reembolso (Península y Baleares)

☐ American Express ☐ VISA ☐ KH 40

Caducidad ____ / ____ / ____

N.º _____

Oferta no válida fuera de la Península y Baleares.

Firma _____

Envíe • Por correo a Kention Shopping

su c/ Monte Esquinza, 28-3º. 28010 Madrid

pedido: • Por fax: (91) 319 92 46

Para más información: Teléfono (91) 308 66 92

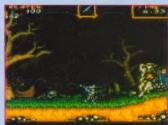
GARANTIA

- 15 días de prueba sin compromiso. Si no queda satisfecho le devolvemos su dinero.
- El importe de su pedido no le será cargado en cuenta hasta que no sea entregado en Correos.
- Esta oferta está garantizada por Kention Shopping. NIF: A-28708352

SUPER GHOULS'N GHOST

SN

Si te gusta la aventura... podría ser un buen comienzo para hablar de este juego. Si quieres disfrutar al máximo de toda la capacidad gráfica y sonora de tu **SUPER NINTENDO**, tampoco estaría mal... Si hasta ahora no has encontrado un juego capaz de "absorberte por completo"... Cualquiera de estas frases, podrían valer, como introducción de este nuevo título, porque todas ellas son absolutamente ciertas. La presentación dará una idea de lo que te espera... ocho peligrosas aventuras, para salvar a la princesa



Guinevere. Magia, espíritus, armas, escudos, todo el mundo de la caballería dispuesto a sorprenderte. Dispones de

una pantalla de selección, para dar a Arthur, nuestro protagonista, más vidas, y escoger el nivel de dificultad,



¡te aseguro que necesitarás toda la ayuda que puedas conseguir!...

SUPER SMASH TV

SN



Es el año 1999. Y en apariencia, un simple concurso de televisión en el que tú, eres un participante más... Pero la realidad, es muy diferente... ¡Lucas, cámara, acción!... A lo mejor, pensabas que sólo has venido a contestar unas cuantas preguntas, ¡ja, no imaginas lo que te espera!... El presentador es tu peor enemigo, ten en cuenta que es su programa y no puede permitir que los ranking de audiencia bajen ni un sólo punto y si para ello tiene que prescindir de una vida humana poco le importa,



Si lo que buscas es ACCION y saber hasta donde eres capaz de llegar, este es tu juego...

no sería la primera. Dispones de 5 vidas por ronda y tienes posibilidad de conseguir alguna extra. Hay 3 niveles de dificultad y pueden jugar 1 ó 2 jugadores. Respecto a las armas, que no puedes soltar ni un minuto, vas bien surtido: metralleta, lanza granadas, lanza misiles... pero tus enemigos son sumamente peligrosos: Mutoid Man, Scarface, Cobra Head... Eso sin contar con el público, que sediento de sangre, gritará con pasión enfermiza cada vez que vean que tus fuerzas están mer-madas...

JOE & MAC SN

L

a prehistoria en plena edad moderna, ¿parece interesante!, ¿no crees? La originalidad es la característica primordial de este juego. Joe y Mac son dos cavernícolas, que tienen que rescatar a todos los bebés de la tribu, que han raptado los malvados neanderthales. Para ello tendrán que enfrentarse, con habilidad y armas totalmente primarias: huesos, boomerang, fuego, garrote...

Pero, no te creas que ellos son los únicos enemigos, toda la fauna prehistórica, parece haberse aliado en

contra de nuestros héroes. Pterodáctilos, o si lo prefieres, pájaros de tamaño infernal con un pico mortal, enormes dinosaurios... Una magnífica oportunidad de conocer todo el mundo prehistórico perfectamente recreado, y de demostrar si eres realmente hábil. Recuerda que estás en un tiempo muy, muy pasado, y que la principal arma de la que dispones es de tu mente... Sabiendo esto,



¿te atreves a convertirte en un auténtico cavernícola?...

THE LEGEND OF ZELDA SN

Precedido del éxito de este título para NES, ahora aparece para **SUPER NINTENDO**, con todo el lujo que merece este magnífico "cuento de hadas". La música acompaña en todo momento a esta mágica historia, cambiando según sea la situación: peligro, intriga, ternura... En la tierra de HYRULE, todo es asombroso y tú eres el auténtico protagonista. Rescatar a la princesa Zelda y a las doncellas que Agahnim ha enviado al mundo tenebroso, es uno de tus objetivos



y digo uno, porque el principal, es disfrutar de todas las maravillas que vas encontrando a medida que avanzas entre bosques, castillos, lagos... Técnicamente, te darás cuenta de que estás ante uno de los juegos más completos que puedes encontrar: "vista de pájaro", posibilidad de visualizar (en cualquier mo-

¡Prepárate a fondo, esta AVENTURA, requiere de toda tu destreza y atención!.



mento) un mapa general o más detallado de la zona donde te encuentres, inmensa variedad de escenarios... Y como aventura, estás ante una de las más inquietantes con: personajes con los que poder dialogar, la magia como arma esencial en determinadas circunstancias, abundancia de objetos muchos de ellos

TEENAGE MUTANT TURTLES IV SN

Leonardo, Michelangelo, Donatello y Raphael ya han triunfado en **GAME BOY**, y **NES**... Ahora le toca el turno a **SUPER NINTENDO**, con una nueva y espectacular aventura, pensada no sólo para entretener, sino también para disfrutar de todas las ventajas técnicas que nos ofrece "nuestra super consola". Si eres ya un aficionado a "tortugear", ¡no creas que

ya has visto todo!, te sorprenderán con nuevas fórmulas de ataque, posibilidad de demostrar tu habilidad ninja en una prueba contra reloj, o enfrentarte con otro jugador en el Campo del Honor

... ¿Crees que es demasiado para ti?...



FINAL FIGHT

SN

Supongo que ya habrás probado algún juego de lucha, y que habrás logrado un gran éxito... Con Final Fight, puedes intentarlo, pero ¡va a ser difícil!... Cody y Mike son los encargados de rescatar a Jessica de manos del perverso Mad Gear... Como ves, el argumento, es el que se sigue normalmente en este tipo de aventuras. Pero te aseguro, que



¡compruébalo!

es lo único que vas a encontrar en común con ellas. El ambiente de los suburbios está perfectamente recreado: calles repletas de "tipos duros", coches destruidos por las

calles, un metro realmente sombrío... Todos estos elementos, hacen que desde el principio, sientas que el peligro te acecha constantemente. Además de la gran cantidad de enemigos, que debido a su tamaño, y a su aspecto de "matones" harían temblar al más valiente. Una vez más Super Nintendo, demuestra su capacidad técnica. En esta ocasión, con la conversión de un arcade de lucha, muy popular.

SUPERPROBOTECTOR

SN

Enumerar la cantidad de escenarios diferentes, enemigos, objetos, colores... que vas a encontrar en esta "super aventura", sería prácticamente imposible. Desde el principio, notarás una auténtica armonía entre tu consola y tú, ya que los movimientos del protagonista son ágiles y dinámicos, incluso a veces parece que se adelanta a tu pensamiento. Agradecerás más que nunca la manejabilidad del control pad. En pantalla no dejan de aparecer más y más elementos que deberás sortear o recoger... ¡no te precipites!

La Tierra está en peligro, y el futuro de la humanidad en tus manos...



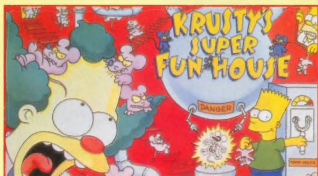
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

SN

Aclaim ha seguido desde el principio el fenómeno de los Simpsons. Empezó en ordenador, y ha seguido con nuevas y exitosas versiones para GAME BOY y NES. Lógicamente, no podía faltar para SUPER NINTENDO. Y esta vez, con mayor originalidad, porque el protagonista de esta aventura no es ningún miembro de la familia Simpson, es el ídolo de BURT, Krusty el payaso.

"tío, no te quedes ahí parado, tenemos muchas "maldades" por hacer"...

¡Ya verás como pronto será también nuestro nuevo héroe!... La casa de la diversión está invadida de ratas, y Krusty con la ayuda de Burt tiene que deshacerse de ellas, no creo que para él sea ningún problema, pero ¡jestate atentol, porque en cualquier momento Burt te puede decir:



ROBOCOP II

Quizápor el éxito de **ROBOCOP** para **GAME BOY**, o por seguir su maravillosa costumbre de hacer video juegos de las "pelis más guays", el caso, es que, vamos a poder disfrutar nuevamente de las aventuras de este duro y peculiar defensor de la ley, indudablemente, de la mano de **OCEAN**. Si has jugado con la primera parte, tendrás una buena ayuda, ya que, ahora los enemigos

ROBOCOP III hará su aparición en breve, ni más ni menos que para **SUPER NINTENDO**...

parece que se duplican ¡como por arte de magia! Seguro que no te sorprende, si te digo, que es probable que disfrutemos en la gran pantalla de una tercera parte, pero, creo que lograré mi propósito, si añado, que...



ADDAMS FAMILY



Este nuevo título, tiene muchas similitudes con el anterior. Si, aunque no lo creas, ya que

Robocop vive en Detroit, y es medio androide...Y ahora, estamos hablando de una familia que vive en una mansión apartada de toda modernidad. Pero, si te paras a pensar, verás que ambos juegos son de **OCEAN**, que están basa-

¿A que ahora, el Sr.Gómez y Robocop, no te parecen tan diferentes?...
GB

dos en películas de un éxito ya comprobado, y además en ambos casos hay versiones para **NES**, y con toda seguridad habrá para **SUPER NINTENDO**...(Addams Family, ya lo puedes encontrar en las tiendas)



DOCTOR FRANKEN

GB

Aprovechando al máximo un argumento super interesante, los señores de **ELITE SYSTEMS LTD**, han creado este "fantasmagórico" juego, con una envolvente



atmósfera de misterio... 230 habitaciones en el castillo del Dr.Von Frankenbone, que tienes que explorar distribuidas en 7 niveles distintos. Posibilidad de visualizar un mapa de cada piso en el que Franky, el protagonista de esta historia, se encuentra. Objetos para mover escenarios, descubrir lugares ocultos... ¿te empieza a interesar?...Todo lo que te he dicho, es una mínima parte de lo que te ofrece esta fantástica aventura de **GAME BOY**.

SNOW BROTHERS

GB

¡Te conviene no abrigarte demasiado!, aunque vayas a entrar en un mundo de hielo y frío, ¡te aseguro que vas a sudar! Tu hermano Tom ha desaparecido y te esperan 50 pisos helados, con enemigos de confusa apariencia que se aprovechan de tu debilidad, ya que se van fortaleciendo a medida que crece el nivel de dificultad para ti. Dispones de bolas de nieve para defenderte de ellos, tu agilidad y rapidez son esenciales si quieres salir con éxito del Palacio del Hielo.

MARIO & YOSHI

Dr.Mario, Golf, Super Mario Land ... ¿a que sabes que tienen en común todos estos juegos?... Si efectivamente, que Mario es su protagonista, y que **NINTENDO** ha sido el encargado de convertirlos para **GAME BOY**. Al igual que uno de los más famosos de todos los tiempos, el **TETRIS**. Y ahora, siguiendo en su línea de crear juegos con éxito asegurado, nos presentan **MARIO & YOSHI**. Una aventura de acción super rápida, con nuestros personajes preferidos de protagonistas, y teniendo a **NINTENDO** como artífice, ¡creo que pueden garantizar una auténtica diversión.

¡LA HUMANIDAD ESTA EN PELIGRO!

YA HAN PASADO CASI 100 AÑOS DESDE QUE LAS FUERZAS DEL MAL, MANIFESTADAS EN UNO DE LOS MÁS TERRORÍFICOS VAMPIROS, HICIERON SU ÚLTIMA APARICIÓN. Y SEGÚN UNA LEYENDA EXISTENTE EN EL MÍTICO PAÍS DE TRANSILVANIA, AL CABO DE ESE TIEMPO, ESTE MALÉVOLO SER DESPIERTA DE SU LETARGO PARA INTENTAR QUE NUESTRO PLANETA CAIGA BAJO SU DOMINIO, CONVIRTIENDO A SUS HABITANTES EN "NOCTÁMBULAS CRIATURAS".

super Castlevania IV



Durante siglos la familia Belmont ha sido la encargada de evitar que esto ocurra, y en esta ocasión será Simon Belmont, quién, armado de valor y con la ayuda de su látigo se enfrente al terrible "vampiro entre los vampiros" ...¡¡**DRACULA!!**

¿Te apetece entrar a formar parte de la historia ayudando a Simon?, pues... entra con nosotros en esta fascinante aventura llena de colorido, acción y misterio. Te esperan 11 "alucinantes" fases, con sus respectivos niveles, en los que tendrás que demostrar tu habilidad como "jugón" utilizando todos los medios disponibles a tu alcance para poder vencer a los innumerables enemigos, que irán apareciendo a tu paso.



Y ahora... ¡comienza la AVENTURA!

FASE 1: LA FORTALEZA

1



nen objetos que nos serán de gran utilidad.

Una fortaleza y sus jardines, serán el primer escenario de nuestra lucha. Tendremos que recoger todos los candela-bros, ya que, contie-

3

Más adelante, veremos otros dos esqueletos y destruyendo los bloques que están a su izquierda conseguiremos ¡un disparo doble!



2



Al entrar en la fortaleza, nos encontraremos con un esqueleto que lanza huesos y a su lado tres bloques que nos entorpecen el paso, rompiéndolos aumentará nuestra energía.

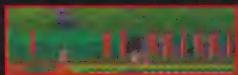
4

En el nivel 1-3 y de nuevo dentro de la fortaleza, nos estará esperando nuestro primer "gran rival" Rowdain, terrorífico jinete montado sobre el esqueleto de su caballo. Primero hemos de matar al caballo a la vez que esquivamos sus bolas de fuego y después al caballero, que al saltar intentará caer sobre nosotros con su lanza.



FASE 2: EL CEMENTERIO

5



En el bosque seremos atacados por seres extraños con forma de "manos", arañas, zombies y monstruos con apariencia de inofensivas hojas.

7



Así, llegaremos a un lago y a continuación a unos puentes. Pájaros, esqueletos y unas "ranitas" nos acosarán continuamente haciéndonos la vida imposible.

6



En el segundo nivel, encontraremos una primera pared de la cual destruiremos tres bloques, consiguiendo así un objeto muy preciado: una "tajada grande de pollo" que repondrá nuestra energía.

8

Finalmente nos enfrentaremos con Medusa. Para vencerle, hemos de llegar a este punto provistos de un arma extra, para atacarle con ella cuando el monstruo se encuentre lejos de nosotros y con el látigo cuando se aproxime. Tenemos que ser rápidos y no tardar demasiado tiempo en destruirle, o de lo contrario, no podremos sobrevivir al ataque del gran número de serpientes que nos arroja.



FASE 3: EL PANTANO

9

Nos adentraremos en una gruta llena de extrañas criaturas. Hemos de estar muy atentos para anticiparnos a su ataque y además no perder de vista el techo, ya que, en algunas zonas se derrumba.



10



serie de cascadas para llegar al últi-

mo nivel de esta fase, donde unos "mal intencionados" ojos nos dispararán bolas de fuego, a la vez que, algunos fragmentos de suelo caen en cuanto los pisamos.

11

Ya en el final veremos que el agua empieza a subir, pero, enseguida se detiene y aparecen dos serpientes: Viboras de Orleo que emprenderán su ataque lanzándonos chorros y bolas de fuego, pero ¡no temas! sus chorros de fuego no nos alcanzan y las podremos destruir si nos colocamos en la plataforma central y las golpeamos con nuestro látigo y el arma extra que llevemos, a la vez que, esquivamos sus bolas de fuego para no caer al agua.



FASE 4: EL PASADIZO

12

Lo primero es recoger los bonus que se encuentran debajo de la escalera, que está próxima a la primera pared. Una vez hecho esto, seguiremos avanzando, pero con mucho cuidado, ya que, existe un trozo de suelo, de color verde, que al saltar sobre él se dará la vuelta.

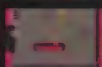


Al final de este primer nivel nos encontraremos frente a Puweyxi. Una calavera que abre la boca sin cesar para atacarnos con su larga y delgada lengua. Sin embargo será fácil derrotarla golpeándola sin cesar con nuestro látigo místico.



13

A continuación, en el nivel 4-2, después de subir la escalera tendremos que colgarnos de la argolla, ya que, la pantalla comenzará a girar. Cuando se detenga, nos dejamos caer sobre la plataforma y empezamos la lucha frente a un montón de "cabezas voladoras". Una vez que hayamos acabado con todas, la pantalla empezará otra vez a girar, nos engancharnos de nuevo a la argolla y cuando se pare, saltaremos hacia una segunda plataforma que aparecerá por el lado izquierdo de la pantalla.



14



Por si todos estos peligros han sido poco, aún tendremos que enfrentarnos a otro gigantesco monstruo: Koranot, con el que terminaremos utilizando el látigo cuando se acerque y lanzándole el Macha cuando esté lejos de nosotros.



FASE 5: LOS ALREDEDORES DEL CASTILLO

15

A pesar de tratarse de la mansión de uno de los seres más maléficos de este mundo, sus alrededores no están demasiado bien vigilados. Únicamente tendremos que destruir a algunos enemigos, que no entrañan excesiva dificultad. El tiempo es nuestro principal enemigo en esta fase, ya que, no disponemos de demasiados minutos para llegar a la entrada del castillo.



FASE 6: LAS CATACUMBAS

16

Ya hemos conseguido infiltrarnos en el castillo del temido Conde Drácula.

Comenzaremos, en este tétrico lugar, saltando de lámpara en lámpara, con mucho cuidado, hasta llegar al

final del primer nivel. En el segundo, nos veremos perseguidos por gran cantidad de espectros y ataúdes, todo ello en un ambiente escalofriante lleno de luces que pululan por toda la pantalla.



17

Cuando lleguemos al nivel 6-3, al subir la primera escalera veremos una pared, hemos de derribarla para recoger unos "preciosos bonus". ¡Cuidado con los esqueletos rojos! ya que, después de destruirlos, se volverán a recomponer y nos atacarán. Después de subir la segunda escalera no nos podremos despistar, si no, seremos alcanzados por espectros bailarines y mesas que se mueven constantemente.



Finalmente, después de subir de nuevo otro tramo de escaleras, nos encontraremos con Dancing Spectres. Para eliminarlos nos colocaremos en las plataformas que están en los extremos de la pantalla. Desde una de ellas les golpeamos y cuando se acerquen demasiado, saltamos por encima de ellos para llegar hasta la otra plataforma y desde aquí, repetir la misma operación hasta destruirlos.



FASE 7: LA BIBLIOTECA



18

Entraremos en una enorme sala llena de murciélagos, cuadros que intentarán agarrar-

nos, y estatuas que se derrumban a nuestro paso hasta encontrar a Sir Grakul. Nuestro ataque comienza arriba golpeándole con el látigo.



19

Él, se defenderá lanzándonos su propio arma y también, median- te unas bolas de fuego

que saldrán del suelo al golpear sobre éste con su hacha. Tendremos que ser muy hábiles para esquivar todo esto y además destruir el hacha.



20

Una vez que lo hayamos hecho, podremos bajar "el escalón" y desde aquí, manteniéndonos agachados, golpearle sin parar.

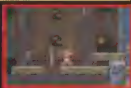
FASE 8: LAS MAZMORRAS

21

Cada vez va siendo más difícil salir ileso ante el ataque de nuestros enemigos. Prueba de ello, son unas estacas que encontraremos aquí, y que sólo con tocarlos acabarán con nuestra vida.



22



Un poco más adelante, llegaremos a un puente de piedra que aparece y desaparece. Si nos colocamos sobre la cuarta piedra podremos cruzarlo, ya que, esta no desaparece al mismo tiempo que las demás.

23

Pasado esto llegamos a la guarida de The Monster. Le golpearemos, desde el suelo, con el látigo y cuando tire una botella al aire subimos a una plataforma para evitar que nos alcance la línea de fuego que se forma al estallar la botella contra el suelo. Después bajamos de la plataforma y volvemos a golpearle.



FASE 9: LA SALA DEL TESORO

24



Nos encontramos en una habitación abarrotada de preciosas joyas, con el suelo lleno de oro y las paredes cubiertas de diamantes.

25

Atravesaremos esta sala, y finalmente ascenderemos hasta llegar a la morada de Zap! Bat, el gran murciélago, que nos planteará una dura batalla.



26



Hemos de colocarnos justo debajo de él y golpearle con nuestro látigo unas 6 ó 7 veces, tras lo cual, nos alejaremos lo máximo posible para no ser alcanzados cuando empiece a volar. Una vez que lo hayamos debilitado con nuestro ataque, se dividirá en 3 pequeños murciélagos que tendremos que golpear a ras del suelo, o de lo contrario, no los podremos destruir.

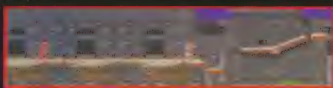
FASE A: LA TORRE

27

La subida hacia lo alto de la torre no será sencilla, tendremos que hacerlo a través de los mecanismos del reloj, que tratarán de impedir nuestro paso.



28



Una vez arriba nos espera otro fiero enemigo: Akmodam II. Para vencerle debemos colocarnos en la plataforma de la izquierda, ya que, él aparecerá sobre las agujas del reloj lanzándonos unas bolas que no nos tocarán en esa posición; momento que tenemos que aprovechar para atacarle nosotros. Pero no va a ser tan fácil, porque más tarde, desaparece y vuelve a aparecer en otras posiciones lanzando una especie de gusanos que tendremos que esquivar.

29



FASE B: LAS ALMENAS

30 Ya queda poco para conseguir nuestro objetivo. Sin embargo, son muchos los obstáculos y siniestros personajes que aún encontraremos en nuestro camino: espadachines sin cabeza, ruedas de pinchos, puentes que se derrumban a nuestro paso y todo un ejército de monstruos fieles a su amo y señor: el Conde Drácula.



31 Primero nuestra lucha será frente a Slogra. Nos situaremos entre los dos bloques para golpearle, él empezará a subir y bajar sobre nuestra posición, por lo que, tendremos que dirigimos hacia el otro lado rápidamente y agacharnos cuando nos ataque con la lanza.



32 Una vez que le hemos quitado la mitad de la energía, perderá su lanza y comenzará a atacarnos con el pico, ante esto nos defenderemos golpeándolo continuamente subidos desde los bloques.



33 Seguidamente tendremos que derrotar a un espantoso demonio, cuyos movimientos son totalmente imprevisibles, por lo que, destruirle será sólo cuestión de habilidad y... suerte.

En tercer lugar: La Muerte. Podremos atacarla 3 ó 4 veces cuando se sitúa en la parte derecha de la pantalla y lanza su guadaña por los aires, a continuación esquivamos el regreso de la guadaña, hacia su dueña, saltando.

Tras esto, nos alejaremos lo suficiente como para que, cuando emprenda el vuelo, no nos dé con sus "mini" guadañas.



Y...¡LLEGO LA HORA!

EL PRINCIPE DE LAS TINIEBLAS NOS ESPERA
DERROTARLE ES BASTANTE DIFÍCIL



37 Primero nos disparará bolas, que hemos de destruir lanzando nuestro látigo hacia abajo, al mismo tiempo que las saltamos. Si no conseguimos acabar con ellas, se dividirán en tres e inevitablemente nos darán. Cuando ya le hemos



38 quitado algunos puntos de energía, tirará una bola que gira continuamente por toda la pantalla, siendo muy difícil de esquivar y que por tanto, tendremos que destruir. Cosa nada fácil de hacer, pero que merece la pena, porque nos recompensará con comida que repondrá nuestra energía.

★ continuación empezará a desaparecer fuego y aparecerán dos llamas en el suelo, de las cuales no tendremos que preocuparnos porque desaparecen enseguida, y otras dos en el aire. Ante estas si que hemos de prestar atención, ya que, no dejarán de perseguirnos hasta que acabemos



39

40



con ellas. Y, por último, cuando su energía sea mínima, comenzarán a salir unos rayos del techo. Basta con quedarnos entre medias de ellos y no pasará nada. ¿Que te parece el final?, es difícilillo ¿eh?

FIN



Tendremos que ser muy hábiles esquivando todos estos ataques y a la vez golpearle repetidamente en la cabeza, que es su único punto vulnerable. Sólo de esta forma podremos destruirle y así...

¡habremos salvado a la Humanidad!



SEGURO QUE TODOS VOSOTROS YA HABÉIS CONSEGUIDO ACABAR CON EL MALVADO CONDE. PERO, POR SI ACASO AÚN HAY ALGUIEN "ATASCADO" EN ALGÚN PUNTO DEL JUEGO, AQUÍ OS DAMOS LOS INFALIBLES PASSWORDS:

¡ATENCIÓN!: ESTOS PASSWORDS SÓLO FUNCIONAN SI A LA HORA DE INTRODUCIR VUESTRO NOMBRE DE JUGADOR LO DEJAS EN BLANCO.

PASSWORDS • PASSWORDS • PASSWORDS • PASSWORDS • PASSWORDS

FASE

1



FASE

2



FASE

3



PASSWORDS • PASSWORDS • PASSWORDS • PASSWORDS • PASSWORDS

FASE
4



FASE
5



FASE
6



FASE
7



FASE
8



FASE
9



SLOGRA

FASE
A



FASE
B



FASE
B



DEMONIO

MUERTE

DRACULA

FASE
B



FASE
B



FASE
B



**CLUB NINTENDO
ERBE SOFTWARE,
S.A. C/ SERRANO
240 28016 MADRID**

GAME BOY

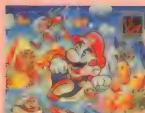


- 1 SUPER MARIO LAND
- 2 THE SIMPSONS
- 3 TEENAGE MUTANT H. TURTLES
- 4 ROBOCOP
- 5 THE AMAZING SPIDERMAN



**SUPER
NINTENDO**

- 1 SUPER MARIO WORLD
- 2 SUPER SOCCER
- 3 SUPER F-ZERO
- 4 SUPER TENNIS
- 5 SUPER CASTLEVANIA IV



OFERTA VALIDA HASTA FIN DE
EXISTENCIAS

¡Ah, casi se me olvida!, ten en cuenta, que esta oferta es válida hasta fin de existencias.

[illegible]

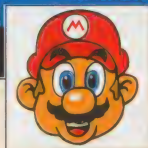
Ya sabéis lo que nos gusta a todo el CLUB, y a mí recibir vuestras cartas, ¿verdad?. Y como podéis comprobar para cada "asunto", hay un apartado reservado en nuestra revista. Ahora, les llega el turno a los más "jugones". Bueno, realmente, sé que cada uno de vosotros tiene una especialidad distinta: lucha, competiciones de coche, deportes... Y queremos saber todas vuestras puntuaciones más "guays". ¿Qué ya nos las has mandado?, no importa nada, seguro que tienes nuevos juegos, y lógicamente, con la ayuda de nuestros "truquillos", mapas, y sobre todo los "jugones más profesionales de todos los tiempos", efectivamente, los del CLUB NINTENDO, estarás a punto de conseguir un nuevo record...

Para salir en esta sección, ya sabes, lo primero, es tener una buena puntuación, y seguidamente, hacer una foto de tu GAME BOY o SUPER NINTENDO, en el momento del record. Además, de una tuya, ya que nos gustaría conocer al "jugón" que ha sido capaz de llevar a cabo semejante "proeza". Bueno, y como siempre, todos tus datos lo más claramente posible: nombre, edad y población. Y todo esto a la dirección habitual, que por si acaso, te repito:

CLUB NINTENDO
ERBE SOFTWARE S.A.
C/ SERRANO 240
28016 MADRID



Nombre: YOSHI
Edad: infinita
Población: YOSHI ISLAND
Record: terminar SUPER MARIO WORLD



*Esto es sólo un ejemplo, pero
¡es que le hacía tanta ilusión
salir de protagonista en esta
sección!...*

	JUGON	JUEGO	PUNTUACION
1	Yoshi	Super Mario World	■■■■■■■■■
2	Aitor López	Fortress of Fear	■■■■■■■■■
3	José Alonso	Golf	■■■■■■-■■
4	Raúl Moreno	Batman	■■■■■■■■■
5	Ana Vega	Dr. Mario	■■■■■■■■■
6	Nacho Arana	Double Dragon II	■■■■■■■■■
7	Pedro Santos	Kung Fu	■●■■■■■■■
8	Sofía Figueroa	Tetris	■■■■■■■■■
9	Miguel Fiertag	Duck Tales	■■■■■■■■■

¡QUE IDEA!

PARA TU GAMEBOY

Con el nuevo LIGHT BOY si que vas a llegar

hasta el final ¡consolero aventurero!

Dobla la emoción: LUZ y LUPA, todo en uno.

¡PÁSALO TÚ O TU LIGHT BOY Y PÁSATELO GAMEBOY

en plena oscuridad.

¡Te regalamos las pilas!

Licenciado por

Nintendo

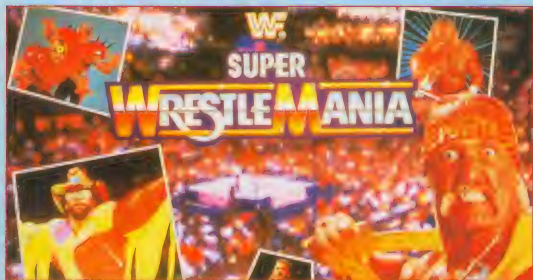


ERBE Software S.A.

DISTRIBUIDORA EXCLUSIVA
en España, de: Nintendo Game Boy



WWF SUPER WRESTLEMANIA SN



Espectáculo entre las cuerdas

Los movimientos y el número de "llaves" posibles a realizar son enormes y muy realistas. Además podrás elegir entre los 10 mejores luchadores de la WWF, cada uno con sus características y habilidades, al mismo tiempo que te da la opción de escoger entre tres tipos de combates: uno contra otro, relevo de equipos o series de supervivencia. Todo ello, junto con unos gráficos asombrosos y una música increíble, hacen de este juego una delicia para los aficionados a la Wrestlemania.

¿Qué te parece?, ¿vas a poder evitar la tentación de disponer, aunque sólo sea por unos momentos, o quien sabe, tal vez por horas, de la fuerza y habilidad de estos super héroes? seguro que no. Sin embargo, enfrentarte al resto de estos magníficos luchadores y salir airoso de los combates no

¿Eres un aficionado a la lucha libre? ¿Tu héroe es Hulk Hogan?, pues... ¡jeste es tu juego!. Un simulador de lucha tan impresionante como este, no podía faltar en una consola tan ¡¡SUPER!!!.

será una tarea demasiado fácil. Vas a tener que realizar un duro entrenamiento y ser muy hábil con tu control pad. Pero ¡no te desanimes!, porque no te vamos a dejar solo: aquí tienes unos "truquillos" que seguro te ayudarán a conseguir una victoria tras otra.

Un golpe que no has de olvidar es la patada voladora: para ejecutar este golpe mantén pulsado el botón "Y". Y cuando llegues cerca de tu enemigo pulsa el botón "A".

Ya has derribado a tu contrincante, pero ¡cuidado! no te creas el más fuerte del mundo, ve al rincón más cercano y tu personaje subirá automáticamente a las cuer-

das, una vez arriba apretando cualquier botón saltarás sobre tu contrario. A él no le hará ninguna gracia... ¡ya lo verás!

Si estás cerca de las cuerdas y ves que tu oponente se dirige corriendo hacia tí, pulsa el botón "B", de esta forma lo lanzarás fuera del ring, y cuando esté tendido en el suelo salta sobre él. ¡Será otro tanto a tu favor!

Aprovecha cuando tu fiero contrincante esté tirado en el suelo, para pulsar el botón "Y" y así acercarte corriendo a él; cuando estés cerca pulsa "B". El resultado será un super "golpe de codo", que te ayudará en tu camino hacia la

VICTORIA.



La presentación de los personajes también es un hecho a destacar en este juego



Descubre la gran variedad de golpes que puedes efectuar y adelántate al ataque de tus contrarios.



Procura ser tú el que se encuentre subido en las cuerdas, será un gran golpe



Como puedes comprobar la lucha está servida incluso fuera del ring.



La gran movilidad de los contrincantes hace que sus golpes adquieran gran realismo.



GAME BOY

FALL OF THE FOOT CLAN

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™
Leonardo, Michelangelo, Donatello, Raphael y tú con una misión única: rescatar a la reportera April.

GAME BOY

BELMONT'S SKEWENCE

CASTLEVANIA II™
Tres 15 años de espera ha vuelto el Conde Drácula con una elaboradísima venganza contra Christopher Belmont.

GAME BOY

PROBOTECTOR™

Adéntate en un Universo desconocido de mutantes biológicos, androides y robots especiales. Defiéndete o bese de láser.

GAME BOY

TINY TOON™
BABY'S BIG BREAK

LAS AVENTURAS DE TINY TOON™
Babs sueña con hacer algo GRANDE en la GRAN ciudad... Pero no sabía que tendría que versele con el malvado Montana Max.

GAME BOY

BACK FROM THE SEWERS™

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II™
Elije tu tortuga favorita y demuestra a través de 6 niveles letales que eres un auténtico Ninja.

GAME BOY

ADVENTURE™

CASTLEVANIA ADVENTURE™
Drácula resurge para descender sobre tu GAMEBOY con sus afilados colmillos y malévolos artemanos.

MEGAMAN II

GB



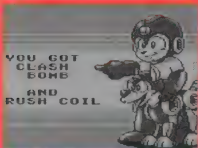
Sólo un ser tan perverso como el Dr. Wily puede vivir en una casa de aspecto tan tétrico como esta.



Intenta destruir la mayor parte de estas "hamburguesas con ojos"; muchas de ellas te darán objetos de bonificación.



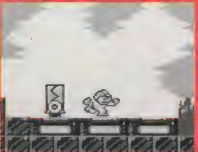
Elige el arma adecuada para cada momento y dosifica bien tus municiones. ¿quién sabe?, quizás tengas que utilizarla en más de una ocasión.



Tu fiel amigo Rush acudirá en tu ayuda siempre que lo necesites.



En esta nueva aventura de Mega Man las formas de ataque de tus enemigos son innumerables.



Frente a algunos enemigos la única solución es pasar rápidamente sin detenerte, de esta forma perderás el mínimo de energía.

EL DOCTOR WILLY ATACA!!!
NUEVO

Otra vez nuestro querido héroe Mega Man sufrirá ante las malvadas intenciones del Dr. Wily, y... en esta ocasión, más malvadas que nunca.

Ha tenido la osadía de infiltrarse en el Instituto Chronos y robar la Espumadera del Tiempo. Con ella podrá transportarse a la época que desee y así... ¿quién sabe lo que habrá planeado una mente tan retorcida como la suya?

Sea lo que sea, seguro que no es nada bueno y por tanto Mega Man ¡no puede consentirlo!. ¿Que te parece si le ayudamos a acabar con los ocho terribles robots que forman el ejército de este maquiavélico Doctor? pues, ¡adelante!.

CLASHMAN

Antes de enfrentarte con una terrible batalla, vas a tener que salir lleno de situaciones muy comprometidas. Una fortaleza destruida en la siguiente sala y dispárale a la vez, después pasa por debajo de él. Hazlo varias veces en esta operación, esquivando sus flechas y pro-



curando tu pequeño armadillo de los efectos de la parálisis. Comenzarás tu aventura en la fortaleza de un pequeño monstruo.

MICKEY'S DANGEROUS CHASE GB

Una aventura Disney para tu Game Boy



¡Mickey tiene un grave problema!, ha comprado un bonito regalo para Minnie y el malvado Pete se lo ha robado. Pero... ¡Esto no va a quedar así!. Mickey está dispuesto a afrontar numerosos peligros con tal de encontrar el regalo para su querida Minnie.

¿Qué te parece si le echamos una manita?, pues... entra con nosotros en esta simpática y super entretenida aventura y verás como acabamos con Big bad Pete rápidamente.

Podrás elegir a tu personaje favorito y así emprender con él esta emocionante aventura

Aunque el perro es fiel y cariñoso, ¡no te confíes!, no es el caso de estos fieros bulldogs

No desistas con las "cajas sorpresa", aunque sean difíciles te serán de gran utilidad

Capcom nos presenta una aventura que te transportará al mundo de Disney

Algunos animales te ayudarán en tu camino, si no te enfrentas a ellos directamente

¡Ten los ojos muy abiertos!, tus enemigos aparecerán cuando menos te lo esperes



LA CIUDAD



✓ Te verás acosado por fieros Bulldogs, astutas comadreas y bocas de riego que lanzarán agua continuamente. No dudes en arrojarles cajas a todos ellos.

Procura coger todas las bolas de cristal, puedes encontrar alguna en el tejado de la primera casa y también más adelante en una especie de galería subterránea llena de cajas.



✓ En esta fase encontrarás un punto bastante conflictivo: una boca de incendios custodiada por una malvada comadreja; procura cogerlo antes posible la caja sorpresa, ya que te dará inmunidad temporal y así podrás pasar fácilmente.

✓ ¿Que te parece ahora un viaje en lancha?. Atraviesa con ella el lago, si vas con cuidado podrás coger todos los items.



EL BOSQUE

✓ No creas que esto va a ser un tranquilo paseito por el bosque, aquí los enemigos serán distintos: piedras, águilas, ardillas...pero igualmente intentarán acabar contigo a toda costa.



✓ En tu ascensión a la parte más alta del bosque ve saltando sobre los lomos de los osos y ten cuidado con las plataformas, las móviles te ayudarán en tu camino, pero las estáticas caerán a tu paso. Arriba está la recompensa: una vida extra y varias estrellas especiales.

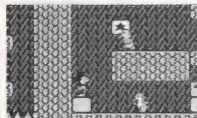
✓ Más tarde tu lucha será sobre piedras que se abalanzan sobre ti, esquívalas metiéndote en los agujeros que verás en el suelo, el más grande de ellos contiene varias estrellas y una bola de cristal.



✓ Pero, ¡no todo acaba ahí!, aún tendrás que subir a la montaña ayudado por unos globos. Permanece más o menos en el centro de la pantalla durante el ascenso, de esta forma podrás recoger las cuatro bolas de cristal que te proporcionarán una vida extra.

LA MONTAÑA

✓ Parece que las dificultades aumentan ¿eh?. En la galería subterránea vas a tener que ser muy hábil recogiendo cajas y a su vez lanzándolas contra los topos, ya que sólo acabarás con ellos si las lanzas a ras del suelo.



✓ Además prepárate para evitar a todo tipo de bichos como murciélagos y arañas que te atacarán continuamente.



✓ Si has conseguido sobrevivir a todos estos peligros, ahora tan solo te queda descender de la montaña para completar esta fase. Súbete a uno de los buitres y deja que él te lleve hasta abajo, fácil ¿no?. Pero si además quieres recoger las estrellas y las bolas de cristal, tendrás que saltar de un buitre a otro en el descenso, esto será un poco más complicado, sin embargo, ¡merece la pena!

EL AREA INDUSTRIAL

En esta fase tendrás que emplearte a fondo. En la mayoría de los casos te va ser muy difícil coger los bloques sorpresa.

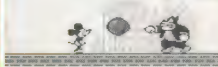
✓ Llegarás a una zona en la que podrás ir por dos caminos: uno fácil, por la parte de arriba donde hay una plataforma larga y otro más difícil: por abajo donde las plataformas son pequeñas y hay una caja sorpresa. Para coger la caja, que contiene una vida extra, inevitablemente tendrás que caer sobre los pinchos, pero...¡no te preocupes!, ya que podrás recuperar el punto de vida perdido si coges los bloques que hay en la parte superior de la pantalla y que contienen un corazón cada uno.



✓ Finalmente, montado en tu coche, llegarás a un puente. En estas pantallas aguanta en cada plataforma el mayor tiempo posible antes de que se hunda, y cuando se trate de plataformas estables espera incluso hasta que el scroll te empuje hacia delante, entonces da un gran salto hacia la siguiente.

¡Enhorabuena, el regalo ya está en tu poder!

fin



EL DISTRITO FINANCIERO

✓ Aunque aún te encontrarás con numerosos obstáculos en tu camino, ¡ya sólo queda un pequeño esfuerzo más y habrás recuperado tu regalo!, ahora lo que más cuesta es controlar todos los movimientos de tu personaje e ir provisto de una caja para poder destruir a los enemigos, si por el contrario resultas alcanzado aprovecha el corto tiempo de inmunidad para avanzar.



✓ Además de todo esto tendrás que ser muy hábil en los saltos. Si no es así, escalar el edificio y llegar hasta el ático donde se encuentra tu principal enemigo te va a resultar muy difícil.





T.M.N.T II: BACK FROM THE SEWERS

¡¡CONVERGIMOS!!

De nuevo nuestros valientes amigos enmascarados se asoman a la pantalla de tu GAME BOY. ¿Quién dijo que segundas partes nunca fueron buenas? Este es otro fantástico arcade, en el que nuestros héroes de color verde se enfrentarán a innumerables enemigos con el fin de rescatar a April O'Neil.

La reportera número uno, ha sido raptada por el malvado Shredder para tender una emboscada a nuestros queridos amigos Leonardo, Raphael, Donatello y Michelangelo.

¿Quieres ayudarles a acabar con Shredder y sus compinches? pues... ¡¡Síguenos!!

FASE 1

Todo comienza en las alcantarillas. Te enfrentarás a numerosos enemigos ninja. Sobre todo, ten cuidado con aquellos que están subidos en las escalerillas y que lanzan granadas contra ti. Salta y golpéalos con una "patada en el aire" después de que tiren la 2ª granada. En la calle, malvados



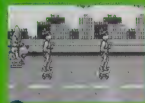
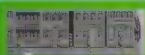
ninjas te lanzarán las tapas de las alcantarillas, que has de esquivar saltándolas y posteriormente dar una "patada en salto" para destruir al ninja. Entra en la segunda alcantarilla y encontrarás una agradable sorpresa... ¡Una succulenta PIZZA! De nuevo en las alcantarillas un gran número de ninjas saltarán sobre ti muy rápidamente, colócate en la posición adecuada y anticipa tus movimientos. Volverás a la calle y tendrás que vencer al temible Rocksteady. Esquiva sus disparos saltando por encima de ellos y quédate agachado en el centro de la pantalla mientras él salta hacia el lado izquierdo, entonces golpéale, ya que, desde este lado no te disparará y así sucesivamente hasta que consigas acabar con su energía.

FASE 2

Ninjas subidos sobre una nave, te dispararán ráfagas con sus ametralladoras. Para no ser alcanzado, lo mejor es que no intentes matarlos, salta sus ráfagas y compróbarás que a la tercera de ellas desaparecerán de la pantalla. Más adelante te encontrarás con una especie de coche que intentará entorpecer tu camino lanzándote barriles, ¡saltálos!, es fácil. Finalmente, tendrás que destruir al terrible BeBop. Para acabar con él estudia bien sus movimientos: aparecerá por el lado derecho de la pantalla y disparará balas de arriba a abajo, las cuales debes saltar mientras procuras golpearle con la "patada voladora", a continuación se dirigirá al lado izquierdo dando saltos, intenta quitarte de su camino para no ser alcanzado y desde aquí te volverá a disparar y se dirigirá otra vez al lado derecho de la pantalla.

FASE 3

Tendrás que estar muy alerta



en el ascensor de este edificio en construcción, ya que el primer ninja aparecerá por el centro de la pantalla, después sitúate más o menos en la zona central de la plataforma, es el lugar más seguro. Habrá que destruir a Krang. Un enorme robot que primeramente te disparará, salta sus disparos, a continuación se dirigirá hacia el centro de la pantalla, momento que debes aprovechar para golpearle. Retrocederá hacia el lado derecho de la pantalla y volverá a disparar, pero ahora hacia arriba, golpearle mientras esté disparando, y finalmente despegará y se desplazará por el aire hacia la izquierda, después a la derecha y de nuevo a la izquierda. Estate muy atento, porque bajará sobre la posición en la que te encuentres, y así repetidas veces.

FASE 4

En esta especie de túnel subterráneo te encontrarás con nuevos enemigos: rocas que intentarán aplastarte, bastará con saltar o agacharse a su paso; chorros de fuego que emergen del suelo y como no, los incansables ninjas que en esta ocasión te dispararán con bazokas. Al atravesar la segunda alcantarilla, te encontrarás con una peligrosa criatura: Sewer Mutant. Un mutante de las alcantarillas con cara de pocos amigos. Para acabar con él debes golpearle varias veces con la patada y en seguida darte la vuelta para que no te golpee.

Ahora solo queda la lucha con el monstruo final, bastará con atacarle cuando llegue a los lados de la pantalla y esquivarle cuando salte.

FASE 5

También tendrás que demostrar tu habilidad en el salto si quieres sobrevivir en el

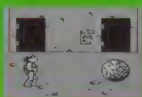


inicio de esta fase. Ya con los pies sobre tierra firme, encontrarás la entrada de una casa y custodiándola a Baxter Stockman, al que podrás vencer subiéndote al tejadillo de la entrada y golpeándole desde ahí. Dentro de la casa, encontrarás al malvado Jefe de esta etapa. Atácale cuando te lance fuego y trata de estar siempre un poquito más abajo que él para poder darle sin ser alcanzado. Cuando se convierta en bola, procura esquivarle saltando, ya que no le afectan tus golpes. Si consigues acabar con él... habrás rescatado a tu reportera favorita, pero...

FASE 6

Todavía tienes que destruir al terrible Shredder. En el interior de una cueva, tendrás que luchar contra un temible enemigo que te lanzará tres ráfagas de tres disparos cada una, suéltalas y golpearle cuando se detenga en el lado derecho de la pantalla. Ya en la Base del Gran Jefe aún te esperan guerreros ninja, robots, chorros de fuego que salen del suelo... hasta que por fin te encontrarás frente a frente con el gigantesco y malvado Shredder. Salta por encima de él y golpearle desde el lado izquierdo de la pantalla, ahí no podrá alcanzarte.

Y... ¡Enhorabuena! has completado con éxito el juego.



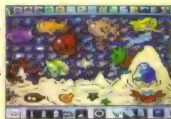
MARIO PAINT

Luchar contra el mal, rescatar a bellas princesas, vivir en la prehistoria, jugar al tenis o al fútbol... incluso volar, con SUPER NINTENDO, ¡todo es posible!... Quizás pensabas, que no podía haber nada más que te pudiera sorprender, nada por inventar... ¡esto no ha hecho más que empezar!...

CREAR es la palabra clave a la hora de hablar de este juego. Lápices de 3

tamaños diferentes, spray, varios tipos de gomas de borrar, relleno con brocha...y muchos más elementos para que puedas realizar los dibujos más increíbles.

Componer tu propia música con 15 efectos diferentes. Además de los personajes más famosos de NINTENDO,



Mario y Yoshi, también tienes: Game Boy, animales, un corazón, una estrella... cada uno tiene su propio sonido. No necesitas ser Beethoven, ni siquiera tener conocimientos musicales, (aunque si los tienes, serás en poco tiempo un auténtico compositor). En la pantalla aparece un pentagrama que ya tiene grabada la



música de SUPER MARIO WORLD, y te vale de ejemplo para que veas, que algo tan complejo, en apariencia, como crear tu

propia música, se puede convertir en un juego, ¡de lo más interesante y creativo! Además, cuando tengas "tu melodía", tienes la posibilidad de añadirla a tu trabajo.

Una vez que hayas conocido todas las utilidades de Mario Paint, es el momento de atreverte a crear tus "propios dibujos"...y ¿sabes que puedes grabar todos tus trabajos en video?...

Realmente, ya no tienes excusa para no llevar a cabo todos tus "proyectos artísticos". ¿no crees?...

Con MARIO PAINT vas a descubrir una nueva faceta en tu SUPER NINTENDO, y muy probablemente, también te des cuenta de habilidades que pensabas que no tenías, por supuesto de la mano de tu amigo más

fiel, MARIO. Todo es novedad en MARIO PAINT, pero creo, que la aparición del ratón para SUPER NINTENDO

(con alfombrilla incluida), es lo primero que te va a llamar la atención. En cuanto empieces a utilizarlo, te darás cuenta de que es



auténticamente manejable, y de que se adapta a tu mano como un guante.

Da rienda suelta a tu imaginación y elige la actividad que más te guste: crear música, pintar o dibujar. Ahora tienes la oportunidad de colorear los fondos de la magnífica aventura que tienes en mente desde hace

tiempo, o de hacer un mapa de tu juego preferido, con todos los secretos que has descubierto, o... realmente cualquier imagen que tengas pensada, ya que dispones de una paleta en la parte

superior de la primera pantalla que te ofrece: 15 colores, 75 diseños y 120 sellos de caracteres... ¿te

parece suficiente?... Pues a los diseñadores de MARIO PAINT no, y han añadido en la parte inferior de dicha pantalla una caja de útiles



con 21 funciones, a las que puedes acceder fácilmente, ya que están gráficamente representadas en pequeños iconos.

Además, si tu manejo con el ratón requiere "algún pequeño aprendizaje",

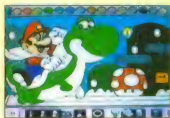
también dispones del "ATAQUE GNAT". Una auténtica diversión que consiste en aplastar insectos antes de que te piquen...incluso

los más expertos caerán irremediablemente, ante la originalidad de esta "enseñanza" en forma de juego.

Merece la pena descubrir por ti mismo, que SUPER NINTENDO, es capaz de

conseguir que tu imaginación se pueda desarrollar. Y hacer posible que tus ideas se visualicen con todo el lujo y la

técnica que tú, como seguidor de NINTENDO y futuro artista mereces.



CRUZARTE EL ESTADIO DOMINANDO EL BALÓN CON LAS INCREIBLES TRES DIMENSIONES DE

SUPER SOCCER, LAS LOCURAS DE

UN DIVERTIDO REPARTIDOR DE
PERIÓDICOS EN **PAPER BOY 2**,

EL TOPE DE MÚSICA

Y JUGABILIDAD DE

SUPER CASTLEVANIA IV,

MANTENER EL

CONTROL DE LAS

METEÓRICAS TURBONAVES

DE **F-ZERO**, UNA VOLEA AL FONDO DE LA PISTA DE

SUPER TENNIS, LA HIPER-VELOCIDAD DE JUEGO

ALCANZABLE EN LA GALAXIA DE

SUPER R-TYPE,

LAS MIL Y UNA PUERTAS

DE LA MANSIÓN DE **THE ADDAMS FAMILY**, UN PRESSING CATCH

FUERA DEL RING EN **SUPER WWF**

WRESTLEMANIA...

JUGARLO PARA CREEERLO.

¡BESTIAL!

*Un super software que sólo **SUPER NINTENDO** podía poner
en pantalla. No irás a perdértelo, ¿eh?*

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS **Nintendo**



ERBE SOFTWARE S.A.
Paseo de la República 1000, 1º piso
01010 Buenos Aires, Argentina
Tel. (011) 4881 10 58 • Fax: 553 88 45

Todos los derechos reservados. Se prohíbe la reproducción total o parcial sin el consentimiento escrito de la editorial. Este juego es un producto de la editorial. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

Seguimos recibiendo montones de trucos, pero todavía queremos más, ¡muchos más!. Además, ahora con **SUPER NINTENDO**, se abre un nuevo mundo para explorar, ¡todo un reto!... Demuestra tu sagacidad y ¡haznoslo saber!, enviándonos todos los trucos que averigües a :

CLUB NINTENDO

ERBE SOFTWARE S.A.

C/ SERRANO 240 28016 MADRID

(Nº Teléfono:4588150)

SUPER MARIO LAND (GAME BOY)

En la pantalla 1-3, en el principio del todo salta y te saldrá un ascensor, que te llevará arriba de la pantalla, donde encontrarás un montón de monedas para recoger. Luego, sale el primer león tirando bolas de fuego, lo matas, y si eres Super Mario, salta y podrás romper el segundo bloque contando desde la derecha. Salta de nuevo en este punto y te saldrá otro ascensor, subes y te metes en el tubo, recoge todas las monedas y rompe el bloque que está arriba a la

derecha, conseguirás una vida extra.

AITOR PESOS
SANCHEZ, VITORIA
(ALAVA)



CASTLE EVILIA II (GAME BOY)



Para cambiar de música pon como password la combinación de 4 corazones... Y para bajar más rápido por las cuerdas, manten apretados ABAJO y A.

ADOLFO IGLESIAS,
GIJON (ASTURIAS)

ROBOCOP 2 (GAME BOY)

Para resolver el puzzle, en la fase 3 pulsa: ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA. Y en la fase 8 de la siguiente manera: ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA.

J.L.R. MADRID



SUPER R-TYPE (SUPER NINTENDO)

En la pantalla del título pulsa START para acceder a las opciones. Pulsa en seguida el botón derecho "R" 9 veces ; después ARRIBA 9 veces también (oírás entonces un pequeño sonido). Comienza el juego normal y haz una pausa . A continuación



pulsa simultáneamente "R", SELECT y "A" , varias veces hasta que aparezca "01" en la esquina inferior izquierda de

la pantalla (esto indica el nivel de la fase) y así podrás elegir la fase que desees dando derecha o izquierda. PABLO RODRIGUEZ , MADRID.

THE AMAZING SPIDERMAN (GAME BOY)

En la 5ª fase cuando subas la segunda pared, colócale en el medio y aprieta rápida y simultáneamente ARRIBA y SALTO. Así podrás coger hamburguesas y perderás muy poca energía, pues cuando saltes y caigas arriba te volverás a coger.



CRISTOBAL CLEIVAS
CUERVO, OVIEDO
(ASTURIAS)

BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY (GAME BOY)

Cuando encuentres a Nelson en la primera casita atácale por la espalda. En la segunda, no subas al árbol, quédate en la rama más alta y salta hacia el agua. Caerás en una roca y conseguirás una vida.

GUILLERMINA ORTEGA, MADRID



SUPER MARIO WOLRD (SUPER NINTENDO)



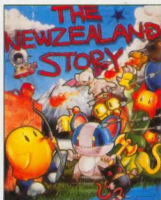
Para pasar CHOCOLAT ISLAND 3, tienes que tener la capa, y al final de la fase en vez de subir por la planta para entrar en la meta, tienes que coger carrerilla en el suelo y echar a volar. Más adelante encontrarás otra plataforma con la meta correcta.

ALVARO GOMEZ, CORDOBA

NEW ZEALAND STORY (NES)

Fase 2-4. Si queremos rescatar a nuestro amigo sin tener que luchar con la tortuga, esperaremos en la entrada montados en un globo, hasta que salga en la parte baja de la pantalla "¡hurry up!", indicándonos que el tiempo se agota. Cuando está a punto de salir el indicador del tiempo, bajaremos con el globo y rescataremos a nuestro amigo sin luchar con la tortuga.

NATALIA OCHOA, LUGO



PROBOTECTOR (GAME BOY)



En la fase 4ª, el arma buscadora "H", se encuentra en el tercer hueco que está después de pasar las sierras que van por el suelo.

RAMON LOPEZ, BARCELONA

LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO (GAME BOY)

En la pantalla del mapa, justo antes de empezar podremos obtener 25 vidas. Mantén presionado A y B, mientras pulsas: SELECT, ARRIBA y ABAJO.

LUIS ROBLE, MURCIA



ROBOCOP 2 (NES)

Para conseguir pasar de la tercera fase, cuando vayamos subidos en la plataforma móvil, veremos 4



bolas, 2 arriba y 2 abajo que lanzan rayos en vertical. Nos metemos en medio de las 4 bolas y subimos hasta desaparecer por la parte superior de la pantalla. Encontraremos una fábrica de "nuke".

PACO RUIZ, MADRID

LA FAMILIA ADDAMS (SUPER NINTENDO)

Si quieres conseguir 100 vidas antes de empezar a jugar, sólo tienes que introducir el siguiente código: 1, 1, 1, 1, 1, 1.

JORGE NIETO, MALAGA





Ya sabes lo importante que es para el CLUB, saber tus opiniones, sugerencias... y sobre todo poder ayudarte con

cualquier problema. Para eso precisamente, existe esta sección. Aunque respondemos a todas

las cartas que recibimos, aquí publicamos vuestras dudas más frecuentes, con la respuesta adecuada. De este modo, conseguimos que la solución sirva para muchos socios. "Entre tu y yo", ¡me parece una buena idea!, ¿no crees?... ¡Esperamos tus cartas!

Marina Ramón
y Jara
2 meses
Nuestra socia
más joven



Estimado Mario:

Soy M^a Eugenia y te quisiera preguntar si los juegos que venden en algunas tiendas con caja más estrecha, dos mil pesetas de diferencia con los de NINTENDO, sin el sello y con las instrucciones en japonés ¿son de nuestra marca tan buena?... Contéstame pronto Mario, ya que tengo un problema muy grave. Estoy discutiendo con mis amigos, porque tienen GAME BOY y dicen que esos juegos son de NINTENDO, y que valen para su consola, y yo os deliendo a vosotros.

M^a EUGENIA RUBIO UTRILLA, CIUDAD REAL.

Querida M^a Eugenia:

Me alegra comprobar que hay niñas como tu, que nos consultan antes de adquirir productos de dudosa calidad. El tema que me comentas en tu carta, es algo que a todo el CLUB nos preocupa mucho. Indudablemente, esos cartuchos de los que me hablas no son de NINTENDO, ya que, entre otras cosas, no llevan el sello, como tu misma dices en tu carta. Y es muy triste comprobar la decepción que se llevan muchos amigos que pensando que ese producto es bueno y original lo compran, y entonces se dan cuenta de que, no pueden disponer de todas las ventajas que ofrece NINTENDO. Su funcionamiento no se puede garantizar, y lógicamente, cuando nos llaman al CLUB, no podemos ayudarlos, porque nosotros, sólo nos hacemos cargo de los productos ORIGINALES DE NINTENDO DISTRIBUIDOS POR ERBE.

Espero, que esta explicación sirva para que tus amigos se den cuenta del error que supone comprarse ese tipo de cartuchos... Muchas gracias por preocuparte.

Tu amigo,
MARIO

¡Hola CLUB NINTENDO!

Soy María Sobrino. Soy socia del CLUB NINTENDO, pero estoy estudiando en Inglaterra. Mi madre recibió la revista en casa y me la ha mandado. Quisiera saber toda la información posible de la revista. ¿Cada cuánto la mandáis?... ¿por cuánto tiempo eres socia del CLUB?... Lo bueno es que estoy aquí 3 semanas más y... ¡ya podré leer mis revistas! Me tuve que dejar el Game Boy en casa porque en el colegio no lo aceptan, ¡lo echo mucho de menos!... Espero vuestras respuestas, y muchas gracias.

MARIA SOBRINO, MADRID

Querida María:

Espero que cuando recibas la revista, ya estés disfrutando de tu GAME BOY, ¡seguro que sí!... Respecto a nuestra revista, te diré que se envía cada dos meses. Y la hacemos con la colaboración de todos nuestros socios. De vuestras cartas, "sacamos" los records, los juegos que más os gustan, los futuros reportajes que vamos a incluir, ya que siempre hay "algo" que os interesa especialmente... Como verás, para el CLUB, lo más importante, es saber lo que opináis de todo lo que hacemos, para mejorar y teneros siempre contentos. Y por esta misma razón, hemos pensado que es mucho mejor para vosotros, que sólo con enviarnos una tarjeta de suscripción sea suficiente para ser socio del CLUB (de forma continua). ¿A que es buena idea?... Espero que te animes a escribirnos, y nos mandes trucos, dibujos o "cosas" interesantes que hayas descubierto... o cualquier idea o sugerencia que se te ocurra. ¡Nos encantaría que participaras en nuestro próximo número!

¡Te esperamos!

Querido Mario:

Hace poco me compré la mayor de NINTENDO, la SUPER NINTENDO, y me gustaría saber si abriéis un apartado en la revista dedicado a comentar juegos de tan preciosa máquina.

DANI BERGEJO, BARCELONA.

Querido Dani:

Me encanta comprobar la cantidad de amigos que les gusta nuestra "SUPER CONSOLA", ¡casi tanto como a mí! Respondiendo a tu pregunta, ya te habrás dado cuenta de que a partir de este número, va a haber no sólo un apartado, si no, muchos, dedicados a juegos para SUPER NINTENDO: montones de trucos, mapas, y además la sección "de principio a fin", con la cual, podréis saberos cualquier juego, casi tan bien como nuestros "jugones". Espero que estéis satisfechos con la explicación, yo creo que está muy bien... y sigue escribiéndonos dándonos tus puntuaciones, records o dudas... ¡Queremos que la revista del CLUB NINTENDO sea del total agrado de nuestros socios!...

Tu amigo,

MARIO

Querido Mario:

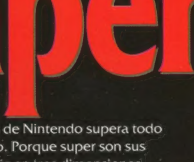
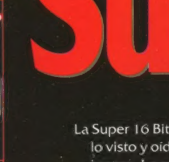
Muchas gracias por mandarme la garantía para poder rellenarla bien, y así que me valga si se estropea mi consola. Me encantan todos los juegos de GAME BOY, pero sobre todo, en los que aparecen tú, Mario. Me gustaría que hicieras más videojuegos, aunque también me gustan otros de aventuras como: Batman, Terminator, Tortugas... Bueno, muchas gracias otra vez MARIO, se despide tu amigo

ÁNGEL CASCALES, BADAJOZ.

Querido Ángel:

Me alegra que me hayas devuelto la garantía con todos los datos correctamente puestos, así como el número de serie, la fecha y el sello del establecimiento donde te has adquirido... ¿Sabes la cantidad de niños que nos la mandan totalmente en blanco?... Espero que ahora, leyendo esta respuesta, se den cuenta que es muy importante enviar la garantía lo antes posible y con todo lo que te he dicho anteriormente... Estoy encantado de que te gusten tanto todos los juegos que hemos sacado hasta ahora para GAME BOY... Y como habrás visto en páginas anteriores, próximamente van a salir ¡un montón más! Pero séate atento al de MARIO & YHOSI, porque por lo que me has dicho sobre tus gustos acerca de tu protagonista prefiriendo lejanejar... ¡te va a encantar! Tu amigo,

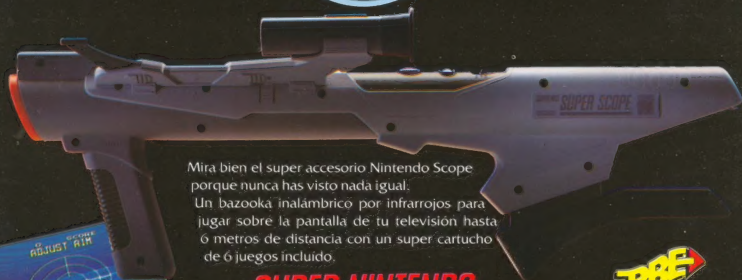
MARIO



Super

La Super 16 Bits de Nintendo supera todo lo visto y oído. Porque super son sus juegos. Lo más en tres dimensiones, gráficos, enemigos, pantallas secretas y acción a toda máquina.

Lo mires por donde lo mires.



Mira bien el super accesorio Nintendo Scope porque nunca has visto nada igual. Un bazooka inalámbrico por infrarrojos para jugar sobre la pantalla de tu televisión hasta 6 metros de distancia con un super cartucho de 6 juegos incluido.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUCIÓN EXCLUSIVA
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 158 10 58 • Fax 563 46 41

RAYOS, TRUENOS Y CENTELLAS...

Acción, retos y aventuras. Y mucha, mucha habilidad. Todo está en tu mano.
Todo está en GAMEBOY. La única, auténtica y genuina consola portátil.
La que menos pilas gasta. Todo un fenómeno.
Como sus más de setenta juegos. Nunca tanta diversión ocupó
tan poco espacio.



... en Tu Bolsillo.



ERBE SOFTWARE S.A.
DEPARTAMENT D'EXPORTACIÓ
C/ Sureda, 240 • 08011 Madrid
T: 91 494 10 00 • F: 91 50 00 47

* P.V.P. recomendado

GAMEBOY™

ERES UN FENÓMENO

